

## A IMPORTÂNCIA DE JOGOS COM MATERIAIS RECICLÁVEIS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Natalia Pinheiro BEZERRA (Graduanda/URCA)  
Rosilene Gomes dos SANTOS (Graduanda/URCA)

**Resumo:** O presente trabalho foi pensado como uma proposta possível a ser desenvolvida com os alunos do fundamental I. Sabe-se que aprender uma segunda língua, neste caso a língua inglesa, é diferente do aprendizado da primeira língua materna; no entanto, para propiciar essa aprendizagem é imprescindível o uso de novos métodos para o ensino. Neste caso, se trabalharia dois conhecimentos; uso de materiais recicláveis e a importância de se reciclar a partir da realização de jogos, além de trabalhar o vocabulário em inglês, gerando assim uma dinamicidade no ensino e aprendizagem e rompendo com modelos tradicionais de ensino. Com isso, depois dos alunos terem adquirido certa autonomia, resgatando seu interesse e fazendo com que eles se sintam agentes transformadores e ativos na sociedade, os mesmos produzirão seus próprios jogos, preservarão a natureza, além da possibilidade de aprendizado acerca do inglês. A pesquisa a ser apresentada nesse projeto tem como base teórica Teixeira (2102), Kishimoto (2002), Costa (2012), Ogawa (2007), tendo o caráter de propiciar ao aluno maneiras diferentes de aprender, tornando o aprendizado menos mecânico e mais dinâmico.

**Palavras-chave:** materiais recicláveis, jogos lúdicos, ensino de língua inglesa, meio ambiente

### Introdução

Todos têm a capacidade de aprender, mesmo com dificuldade, mas toda aprendizagem exige um processo e esse processo terá erros e acertos, e isso não significa que ele possa ser limitado. Há métodos que ajudam no desenvolvimento, tornando mais fácil a aprendizagem. Pensando no ensino da língua inglesa no Brasil e a introdução dessas em sala de aula, o presente artigo trata de tais discussões no ensino fundamental I da escola pública. No primeiro tópico falará sobre as abordagens do inglês na sala de aula, a diferença entre aprender uma língua estrangeira, no caso inglês, e o da língua materna, neste caso o português, mostrando assim a dificuldade de se aprender uma nova língua ou L2 na escola pública.

Há muitas maneiras de trabalhar na sala de aula o inglês, inclusive com atividades lúdicas que desenvolverão os aspectos cognitivos e a interação comunicativa como também a aprendizagem da língua. No segundo tópico tenta explicar a importância do lúdico na vida das pessoas e sua colaboração para uma aprendizagem eficaz. A criança quando brinca põe no objeto todas aquelas experiências vividas, relacionando o mundo imaginário com o real e o

fictício, fazendo essa relação e a repetição disso, ela aprende. Por isso, a brincadeira é simbólica e tem significações. O lúdico não deve ser atribuído a uma maneira de brincar por brincar, deve ser mediado pelo professor na sala, podendo ser relacionado com a linguagem e o aprendizado.

O terceiro tópico falará sobre o que é a Educação Ambiental (EA), que é um movimento voltado para a preservação do meio ambiente, e o qual pode ser trabalhado na escola com o intuito de fazer com que o aluno perceba a importância de cuidar do meio ambiente. Fazer com que o aluno busque criar medidas para solucionar alguns problemas ambientais causados pelo próprio ser humano. Isto pode ser feito, por exemplo, através da criação de jogos com materiais recicláveis e a integração desses à língua.

No entanto, com as discussões das teorias abordadas pelos tópicos é preciso criar métodos para buscar nos alunos interesse por aprender uma segunda língua, e para isso, incentivá-los a criar seus jogos com materiais recicláveis, como por exemplo, o jogo da memória, entre outros.

### **Língua Materna versus Língua Estrangeira**

Aprender uma língua na escola se faz necessário para que o aluno conheça e com isso consiga responder a questões de uma prova, exame nacional, para a escolha profissional na área ou mesmo para apenas se comunicar.

Há uma diferença entre aprender uma língua materna, no caso do Brasil, o português, e aprender uma língua estrangeira qualquer, que nesta amostragem tem como a língua inglesa. Primeiro difere porque quando se entra na escola, os alunos têm o uso do domínio da língua, e só irão aperfeiçoar as regras, mas no caso da língua estrangeira muitos só irão ver a língua de fato na escola, nas quais muitas vezes só tem contato com ela uma vez por semana. Assim sendo, isso dificulta a aprendizagem dessa língua.

O modelo ensinado na escola brasileira de língua estrangeira acaba deixando um déficit, pois foca somente na gramática, como se, somente com ela, fosse aprender a língua.

Na prática escolar, portanto, o aluno acaba sendo alvo de uma abordagem prescritiva, que pretende impor, e até consegue fazê-lo, uma norma, sem levar consideração exemplo, a existência de códigos vinculados a fatores

socioeconômicos (BESTEIN,1975, PASSIM); uma abordagem normativa que omite qualquer aproveitamento no sistema fonológico da língua materna, e, pior, sequer concede espaço para aplicação racional, em termos de ensino/aprendizagem, de noções como as funções da linguagem (JACOBSON,1969 apud JOVANOVIĆ 1992, p. 177)

No entanto, não excluindo a gramática, pois esta contém uma função importante, que consiste em compreender a estrutura de funcionamento de uma língua, mas essa compreensão não seria para alunos que já tem o uso do domínio na língua? Um exemplo disso é o português, que os alunos aprendem em casa com sua família e quando vão para a escola já se tem certo conhecimento da língua. Elas não aprendem a gramática primeiro. Por que no inglês tem que ser assim? E por que muitos alunos reprovam nessa disciplina? Essas discussões se fazem necessárias para trazer atenção ao problema e fazer com que este venha a ser resolvido.

as abordagens até agora vigentes no ensino de línguas (materna e estrangeiras) mostram-se insuficientes para enfocar, de maneira global, a questão de percepção, compreensão, produção e armazenamento das mensagens verbais. Não basta, portanto, circunscrever, de modo simplista, ao planejamento curricular o problema das relações contraídas entre língua materna e língua estrangeira durante o processo de aprendizagem de uma segunda língua, sob pena de continuar a girar em círculos.(JOVANOVIĆ, 1992, p. 181)

## Bilinguismo

Entretanto, há estudos sobre bilinguismo e que este relacionaria informações de grande valia entre a língua materna e a estrangeira no decorrer do processo de ensino de uma língua. Com isso, três características que Weinreich diz sobre bilinguismo referente à competência do locutor: primeiro *Bilinguismo Coordenado* (WEINREICH, 1953 apud JAVANOVIĆ, 1992, p.180), é aquele em que o locutor domina tanto a sua língua materna quanto a língua estrangeira. O *bilinguismo amalgamado* (WEINREICH, 1958 apud JAVANOVIĆ, 1992, p. 180) em que o locutor não tem esse domínio em nenhuma das línguas e por último, o *bilinguismo subordinado* no qual o locutor se comporta como falante nativo na segunda língua.

Contudo, nas escolas se deveria, de fato, ensinar a língua estrangeira, tendo em vista que optaram por incluí-la na grade curricular e formar bilíngues na língua: “O ensino de

línguas estrangeiras deveria centrar-se na tentativa de formar bilíngues do tipo coordenado, capazes de comporta-se como falantes nativos em ambas as línguas”. (JOVANOVIĆ, 1992, p. 181)

### Lúdico e aprendizagem

O lúdico tem um importante papel no desenvolvimento da aprendizagem, perpassando cada idade tendo seu valor atribuído a cada um de maneira diferente.

O lúdico está presente na vida do ser humano desde seu nascimento, sendo muito importante não só na fase infantil, como também, nas outras fases do desenvolvimento humano. Entende-se que o lúdico é um processo contínuo e graduado de conformidade como nível de maturação. (OGAWA, 2007, p. 5)

Este processo de assimilação e acomodação proposto por Piaget resulta na aprendizagem de um conhecimento. E é nesse processo em que a criança aprende, ela assimila um conhecimento a determinado objeto, depois acomoda com a repetição da experiência com objeto, e o equilíbrio desses dois aspectos geram conhecimento e equilíbrio e assim por diante. Segundo Costa (2012, p. 21) ao se referir a Piaget a criança “Vê no jogo simbólico uma etapa atestadora do desequilíbrio entre assimilação e acomodação destinada à superação no curso do desenvolvimento, representado aqui pelo jogo de regra, terceiro e último da evolução do jogo”.

O lúdico pode ser atribuído à educação como também ao processo de língua. Ao passo que vai trabalhando uma atividade lúdica, por exemplo, o jogo da memória com o vocabulário na língua inglesa e acrescentando e incorporando novas palavras, novos níveis e assim moldando o desenvolvimento intelectual.

Contudo na aprendizagem, segundo Carl Rogers (1983 apud ROLLOF, 2009, p. 1-2) “para o ser humano conseguir considerar o seu próprio valor é necessário estima e consideração em torno de si”. Estes sentimentos ocorrem dentro da sala de aula. E acrescenta Roloff que o lúdico proporcionará dentro do ambiente escolar algo que integra e facilita a aprendizagem como esforço positivo, que no seio da comunidade, o indivíduo desenvolve seus processos sociais de comunicação, expressão e construção de conhecimento, tanto

melhorando a conduta como também a autoestima, contribuindo ainda a criatividade. (ROLLOF, 2009, p. 2).

O lúdico tem uma importância significativa na vida das pessoas e a brincadeira pode ser uma boa estratégia para trabalhar questões pertinentes à vida e deve ser mediada pelo professor.

Na educação infantil, é importante que o professor possua o perfil para a prática de uma pedagogia relacional, servindo como mediador ao conhecimento, fazendo a interação do aluno com o meio, servindo de base para aprendizagem. Acredita-se que aprender é construção, ação e tomada de consciência. (ROLLOF, 2009, p. 2)

Ele deve proporcionar jogos com atividades educativas que resultem num processo continuado da aprendizagem e que possa mediar o conhecimento proposto aos que aprendem. “Assim, este profissional não só ensina, mas aprende com seus alunos. As aulas lúdicas devem transmitir os conteúdos, combiná-los, possibilitando que o aluno perceba que não está apenas brincando em aula, mas que está armazenando conhecimentos”(ROLLOF, 2009, p.2) Quando o profissional ajuda o aluno a criar seu próprio jogo a partir de outros modelos de jogos, atrelando a isso, algum conhecimento, no caso, a língua, faz com que o aluno perceba a sua importância, tanto para si quanto para a sociedade, passando a se perceber como um sujeito com potencial ativo e habilidoso no processo de educação, além de proporcionar uma maneira de aprendizado mais dinâmica através da brincadeira.

no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (BARQUERO, 2000 apud ROLLOF, 2009, p. 2)

É preciso que aquele que aprende, nesse caso, o aluno, associe a experiência com o conhecimento. Este precisa ter um valor na vida dele, que o mesmo possa ser transformado e transformar sua realidade, colaborando por conquistas de cidadania, continuação dos estudos e a preparação do trabalho, presente na fase de sua vida (ROLLOF, 2009, p. 5).

As aulas com o uso de jogos ajudam na construção de saberes que se iniciam nas ações e interações entre a turma e isso corresponderão em novas descobertas, novas noções. Nas aulas o profissional deve lembrar aos seus alunos que brincadeira não faz parte somente da infância, mas que é um fator importante na vida no desenvolvimento humano (ROLLOF, 2009, p. 5-6).

No entanto as atividades que serão realizadas, mediante o processo precisam ser assimiladas, ligadas a alguma estrutura cognitiva dos alunos, senão ele se esquecerá disso.

Ao mestre não cabe apenas despertar o aprendente através de brincadeiras, mas ajudá-lo a construir efetivamente seus conhecimentos. O professor deve usar a ludicidade como importante fator de mediação e integração do aluno com a realidade; o aluno não aprende somente na escola. Se o conteúdo não for assimilado, pelo menos em parte, e não for ligada a nenhuma estrutura cognitiva, cairá no esquecimento, não terá nenhuma relevância. (ROLLOF, 2009, p. 6)

### O lúdico e a linguagem

O lúdico e a linguagem têm alguns aspectos semelhantes e diferentes que pode ajudar um ser a construir conhecimentos que vão para além dos muros das escolas, e que servirão tanto em sua vida profissional como social e intelectual. Juntos esses dois a linguagem e o lúdico serão mais proveitosos de que deixar um à parte.

Segundo Costa (2012, p. 56) enquanto brincadeira, a atividade lúdica desempenha um papel importante, a de que, a criança quando brinca põe no objeto todas as significações possíveis, situada tanto no plano imaginário entre o real e a ficção, sendo que a dimensão simbólica é sustentada pelo que um tem na memória (experiência social) e no desejo (realização da fantasia).

No entanto, o objeto que a criança brinca pode ser, e/ou é, o reflexo de sua experiência com o mundo ligado com sua realização de uma fantasia, e que segundo Kishimoto (2002, p. 143):

O jogo é um fenômeno o jogo é um fenômeno cujas ações estão ligadas a outras ações, de “não jogo”. No jogo, os sinais valem por outros eventos. Ao usar um cabo de vassoura como cavalo, o objeto cabo de vassoura denota cavalo, que não existe na realidade, apenas na imaginação, na metacognição, apenas na substituição de significados.

A partir disso, podemos perceber a importância de criar material didático, para que ela possa associar o objeto (atividade, jogo) com a realidade tanto no mundo, quanto incorporando isso ao seu mundo.

Entretanto, a linguagem como um sistema internaliza ideias através das palavras e do sentido desta, é firmada no conjunto de convenções simbólicas ligada a um tempo produto e processo de construção social. “A linguagem, enquanto sistema de comunicação humana apoia-se num conjunto de convenções simbólicas a um só tempo produto e processo da construção social” (COSTA, 2012, p. 56).

Tanto a linguagem como a brincadeira têm aspectos simbólicos, e se são simbólicos têm significações, contudo a diferença se dá na localização da brincadeira que tem sentido analógico e a linguagem que possui uma relação arbitrária. É analógico (citando o exemplo da autora Costa) porque o representante a boneca, e o representado o bebê, possuem semelhança, enquanto que para o signo linguístico é arbitrário, pois o representante no caso a boneca terá outro nome, nos países afora. Enquanto o representado o objeto boneca irá permanecer, isso se torna arbitrário (Costa, 2012, p. 62).

As duas acima têm caráter discursivo quantas às suas significações, e a interação delas com o meio são resultantes da ligação com o ser, o mundo e o objeto.

O material didático, podendo estar ligado ao jogo, tem que estar relacionado com a experiência prévia do aluno, e ao conteúdo que se quer passar, sendo nesse caso a língua inglesa, instigando nele a uma nova descoberta. Muitas vezes o aluno está cansado de só reescrever da lousa, e decorar aquela gramática, e assim precisando de algo novo e simples que o leve ao conhecimento e ao ensino, por meio de outros caminhos para que desperte nele a vontade de aprender.

Porém, o material didático pode estar ligado ao lúdico como fonte de despertar no aluno o gosto por aprender outra língua, facilitando assim, a aprendizagem numa língua e fornecendo ao aluno troca de conhecimentos entre colegas e até mesmo com professor. “O resultado do jogo na sala de aula de língua estrangeira, por ter a linguagem como seu objeto de constituição, vai depender do engajamento discursivo do aluno, ou seja, da capacidade de se envolver ou envolver os outros no discurso” (OGAWA, 2007, p.7-8).



E que segundo Bakhtin, na obra de (OGAWA, 2007, p. 8) esse envolvimento com o ato discursivo de uma pessoa para com outra, gera construção do sujeito, introduzido no contexto social, permitido e constituído pelos discursos que vivem em volta desse e com suas relações de poder.

Muito embora, o ato de brincar, contribui para aprender uma linguagem, e o uso da combinação dessas, contribui para um funcionamento como uma forma de pensar e agir (KISHIMOTO, 2002, p. 148).

Ainda em Kishimoto, ele diz que, para que a criança desenvolva esse poder de combinação do uso da linguagem, não é a ação própria da linguagem ou do raciocínio, mas a liberdade que se tem de brincar com a linguagem e o pensamento (KISHIMOTO, 2002, p. 148).

### **Educação Ambiental, e material didático**

Outro ponto importante nessa pesquisa a ser trabalhado e que é de suma importância, é de se trabalhar na sala de aula o meio ambiente, o qual pode ser abordado em muitas áreas do conhecimento, inclusive a de que se podem criar jogos com vocabulário em inglês com materiais recicláveis, podendo ser inserido no campo da linguagem.

Pensar em mudar alguma coisa, só ocorre de fato, quando o pensar anterior ao agora não foi muito bom. O homem desejou suprir todas as suas necessidades, usando, explorando a terra sem pensar no que poderia acarretar, ou melhor, pensando que tudo que vinha da natureza talvez não acabasse. Acontece que a natureza reagiu à essa necessidade exacerbada dele. Com isso se fez a necessidade de criar medidas para que não se destruía ainda mais a natureza, e não só ela, mas o mundo todo conseqüentemente. Como Kloetzel acrescenta, “a preservação do meio ambiente não pode ficar na dependência do altruísmo, do sentimentalismo, mas na capacidade de sentir o futuro, o nosso e o das próximas gerações” (KLOETZEL, 1993, p. 13).

O EA é um movimento voltado para a conservação e preservação da natureza, temas que podem sim, ser trabalhados na escola sobre o tema, pois o aluno irá perceber e aprender com a prática a importância do meio ambiente e como ele pode ajudar. O professor também



pode mostrar a ele várias possibilidades por meio dos materiais recicláveis e como podem se relacionar isso a área do conhecimento, neste caso a língua inglesa. “[A] interdisciplinaridade - Educação Ambiental deve ser exercida como uma prática integrada em todos os níveis e modalidades de ensino; direito coletivo – todos têm direito à Educação Ambiental, reponsabilidade coletiva” (EDUCAÇÃO AMBIENTAL, 2011, ex. 4, cap. 5).

Segundo a lei de nº. 9.795 de 27 de Abril de 1999, o cidadão e a comunidade têm de trabalhar em coletivo a favor de uma sociedade limpa para que não venha a ocasionar nenhum problema sério, e garantir uma qualidade de vida melhor para todos (BRASIL, 1999 apud TEIXEIRA, 2012, p. 15).

Logo, o professor pode introduzir na prática os materiais recicláveis e liga-los com o lúdico e a linguagem. Isso seria importante porque mudaria a prática tradicional de que só o professor é o agente ativo, que só ele pode dar sua opinião, ou que a aula é uma cópia do livro ou da lousa para uma abordagem que instiga o aluno às descobertas, que possibilita torna-lo um cidadão consciente na área do meio ambiente (EDUCAÇÃO AMBIENTAL, 2011, pág 16) “a educação ambiental possui um papel importante na construção de cidadãos conscientes, à medida que demonstrando para as crianças, como se preservar o meio em que vive, automaticamente estas assimilam a verdadeira importância deste cuidado (TEIXEIRA, 2012, p. 16).

Isso seria interessante, pois na medida em que iam aprendendo sobre meio ambiente e como proteger e buscar maneiras como reciclar, reutilizando aquilo que é chamado de “lixo” podem criar novas atividades como os jogos que incentivam a criar maneiras para se aprender uma língua nova, como por exemplo, o inglês para os brasileiros.

Um exemplo a ser dado seria adaptar o jogo de memórias com palavras na língua inglesa para associar alguma imagem e cola isso no papelão cortado em quantas cartas, no total que desejar, para que ele venha aprender novas palavras. Há outros tipos de jogos que podem ser escolhidos pelos alunos dentro das possibilidades, que sejam voltados para o aprendizado de língua inglesa. Isso seria uma aula diferente, não necessariamente todos os dias, mas pelo menos algumas vezes.

### Considerações finais

O presente trabalho foi desenvolvido com o intuito de amadurecer a proposta de ensinar com jogos. É uma maneira também de aprender fugindo de alguns padrões tradicionais e incorporando uma nova perspectiva, não que retire por completo esse modelo, mas que possa inseri-lo e somá-lo com o que já se tem. Foi pensado como uma proposta a ser desenvolvida no ensino fundamental da escola pública.

Como foi discutido, a língua materna e a estrangeira têm suas diferenciações na aquisição da linguagem, pois na primeira, antes dos alunos entrarem na escola, eles já sabe falar a língua. Enquanto que no caso da língua estrangeira, como o inglês, eles veem uma vez por semana e apenas a gramática de forma descontextualizada. Isso cria certa dificuldade para eles na aprendizagem da língua estrangeira, fazendo com que eles se sintam incapazes e com a autoestima baixa. Logo é preciso incorporar mudanças para que a aprendizagem de uma língua não seja algo chato, cansativo e difícil, e sim prazeroso, que incentive a aprender mais.

É importante saber que brincar desempenha um papel significativo na vida dos sujeitos e que eles podem aprender com isso relacionando com outras áreas mediante a ajuda do professor. O lúdico neste trabalho ganha um valor e pode ser um dos fatores importantes que contribuem para a aprendizagem. O jogo tem uma significância muito importante, pois é relacionado tanto com a linguagem como com a aprendizagem e pode ser produzido com materiais recicláveis.

Foi comentada também a importância de cuidar do meio ambiente e de incentivar os alunos a serem cidadãos responsáveis e ativos, colaborando para uma sociedade melhor. E que juntar a busca por aprender uma língua ligada a um jogo com materiais recicláveis pode, sim, tanto instigá-los a crescer intelectualmente quanto desenvolver mais ainda os aspectos cognitivos.

### Referências

COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos. *Brincar e escola: o que as crianças têm a dizer?* Fortaleza: Edições UFC, 2012.

BEZERRA, Rita de Cássia Lima. *Educação Ambiental*. Fortaleza, 2011.

KLOETZEL, Curt. *O que é meio ambiente*. Editora Brasiliense. São Paulo, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et alii. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira thomson learning, 2002.

JOVANOVIC, Aleksandar. Língua materna vs. língua estrangeira: uma relação fundamental (porém menosprezada) no ensino / aprendizagem de línguas. *Revista da Faculdade de Educação*, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 174-84, 1992.

OGAWA, Ana Cristina Sayuri. *Produção e implementação do material didático para o ensino de língua inglesa: o papel da ludicidade no ensino-aprendizagem de língua inglesa nas séries finais do ensino fundamental*. UEL, 2007.

ROLOFF, E. M.. A importância do lúdico em sala de aula. In: *X Semana de Letras da PUCRS*, Porto Alegre, 2009.

TEIXEIRA, Diana Maria de Campos. *Jogos pedagógico: uma proposta no ensino de ciências*. 2013. 47f. (monografia de especialização) - UTFPR, Medianeira, 2013.